

Perancangan Website Mengenai Penyakit *Endometriosis*

Final Project - Design System

Kathleen Manilova Tedja (00000055556)



Daftar Isi

1. Overview

Masalah, Solusi, Media, Batasan Perancangan

2. Brainstorm Concept

User Persona, User Journey, Empathy Map Canvas, Mindmap, Big Idea, Tone of Voice, Nama & Tagline Website, Moodboard, Stylescape, Typography, Logo

3. UI dan UX

Sitemap, Information Architecture, Wireframe Low-Fidelity, Storyboard, Karakter, Aset Visual, Grid System, Icons, Buttons, High-Fidelity Website, Prototyping

3. Test

Alpha Test & Beta Test



OVERVIEW

Masalah

Rendahnya pengetahuan mengenai **endometriosis** dapat meningkatkan risiko keterlambatan diagnosis dan memperparah penyakit. Banyak wanita muda yang tidak mengetahui apa itu endometriosis, dan **media edukasi yang tersedia masih minim.**

Solusi

Dibuatnya **media informasi website tentang endometriosis** untuk mengedukasi wanita muda di Indonesia mengenai endometriosis.

Media

Media yang digunakan adalah **website**, media informasi yang dapat diakses online dan bebas sehingga dapat menjangkau target secara luas. **Perancangan dibatasi pada UI/UX**, sehingga tidak ada pemrograman. **Tampilan utama yang dirancang adalah desktop** saja, sehingga tidak mencakup mobile.

Batasan Perancangan

Ditentukan **target primer dan target sekunder** untuk perancangan ini. Masing-masing target dilakukan segmentasi berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis.

TARGET PRIMER

DEMOGRAFIS

- Perempuan
- 18-21 tahun
- Minimal SMA
- SES B

GEOGRAFIS

- Berasal/domisili Jabodetabek

PSIKOGRAFIS

- Tidak mengetahui tentang endometriosis.
- Peduli dengan kesehatan reproduksinya.
- Sudah mengalami menstruasi.
- Sering mencari informasi dengan internet.

TARGET SEKUNDER

DEMOGRAFIS

- Laki-laki
- 22-27 tahun
- Minimal SMA
- SES B

GEOGRAFIS

- Berasal/domisili Jabodetabek

PSIKOGRAFIS

- Sudah menikah dan ingin memiliki anak.
- Memiliki istri dengan gejala endometriosis.
- Tidak mengetahui apa itu endometriosis.
- Sering mencari informasi dengan internet.



Brand Mandatory

KOMUNITAS ENDOMETRIOSIS INDONESIA

Komunitas para pejuang dan penyintas endometriosis untuk saling berbagi edukasi dan dukungan. Didirikan sejak tahun 2015 oleh Wenny Aurelia.



Brainstorm Concept

User Persona, User Journey, Empathy Map Canvas, Mindmap,
Big Idea, Tone of Voice, Nama & Tagline Website, Moodboard,
Stylescape, Tipografi, Logo

BRAINSTORM CONCEPT

USER PERSONA

Dalam rangka memetakan profil, masalah, dan kebutuhan target perancangan, dibuatlah *user persona*. *User persona* dirancang penulis dalam 2 jenis, yaitu untuk **target primer** dan **target sekunder**.

TARGET PRIMER



Wulan Indari

Age: 19

Location: Depok

Occupation: Barista

Education: Mahasiswa

DESCRIPTION

Wulan adalah seorang mahasiswa yang berasal dari DKI Jakarta dan berkuliah di Depok. Wulan adalah seorang yang pekerja keras dan berusaha tetap aktif di perkuliahan. Ia memutuskan untuk menambah penghasilannya dengan bekerja sampingan sebagai seorang barista. Dengan kegiatannya yang cukup padat, ia cenderung memprioritaskan pekerjaan dan kesibukannya daripada kesehatannya.

Setiap bulan, Wulan mengalami menstruasi dan beberapa kali merasakan intensitas nyeri yang cukup parah sehingga mengganggu aktivitasnya sehari-hari. Setelah mendiskusikannya dengan orang terdekatnya, ia dinasehati bahwa nyeri tersebut normal dan akan hilang sendiri. Dengan demikian, setiap merasa nyeri Wulan akan mengabaikannya, berusaha menahannya, dan tidak melakukan apapun karena menurutnya itu hal yang normal. Meskipun demikian, ia sempat merasa takut ada yang salah dengan hal tersebut namun mengabaikan pemikirannya.

MOTIVATION

Passion



Fear



Growth



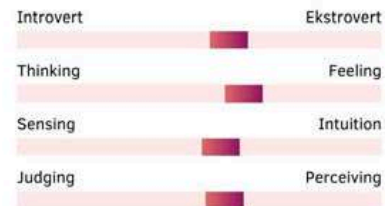
Power



Social



PERSONALITY



GOALS

- Dapat mencapai kesuksesan dari semua kegiatan yang dilakukannya.
- Dapat beraktivitas sehari-hari selama menstruasi tanpa hambatan nyeri parah dan ketakutan terhadap hal tersebut.
- Mendapatkan sumber informasi yang tepat terkait kondisi kesehatannya.

PAIN POINTS

- Harus menghentikan aktivitas sementara karena terkadang nyeri menstruasinya hebat.
- Merasa cemas dan takut memikirkan nyeri menstruasinya namun tidak mengetahui langkah yang harus dilakukan.
- Bosan dan tidak memahami informasi medis yang dicari terkait dengan kondisinya.

BRAND INFLUENCE



NEEDS

- Sebuah media informasi yang memaparkan konten detail terkait gejala kesehatan yang dirasakannya serta langkah-langkah menghadapinya.

PREFERRED CHANNELS

1. Teman teman
2. Keluarga
3. Sosial media
4. Website

BRAINSTORM CONCEPT

USER PERSONA

Dalam rangka memetakan profil, masalah, dan kebutuhan target perancangan, dibuatlah *user persona*. *User persona* dirancang penulis dalam 2 jenis, yaitu untuk **target primer** dan **target sekunder**.

TARGET SEKUNDER



Dirgan Pratama

Age: 25

Location: Jakarta

Occupation: Pegawai Swasta

Education: S1

DESCRIPTION

Dirga bekerja di sebuah perusahaan swasta yang berada di DKI Jakarta untuk menghidupi keluarga kecilnya. Ia telah menikah selama 2 tahun dan sedang menabung untuk mempersiapkan masa depan anaknya. Karena saat ini belum memiliki anak, Dirgan kerap menghabiskan waktunya untuk bekerja dan bersama istrinya.

Dirga dan istrinya telah lama mengharapkan keturunan. Sayangnya, hingga saat ini mereka belum memiliki anak. Istri Dirga memiliki masalah saat menstruasi setiap bulannya, karena kerap kali merasa nyeri parah sehingga tidak dapat beraktivitas sama sekali. Selain itu, istrinya juga sering merasa nyeri saat berhubungan dan buang air. Melihat keadaan tersebut, Dirgan merasa simpati dan berusaha untuk menenangkan istrinya setiap kesakitan. Ia ingin membantu, namun ketidakpengetahuan membuatnya bingung harus melakukan apa untuk menolong istrinya.

MOTIVATION

Passion



Fear



Growth



Power



Social

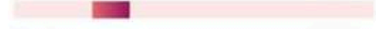


PERSONALITY

Introvert Ekstrovert



Thinking Feeling



Sensing Intuition



Judging Perceiving



GOALS

- Bisa memberikan kehidupan yang layak untuk keluarganya.
- Memiliki keturunan dari istrinya dengan kondisi tubuh yang sehat.
- Dapat membantu meringankan nyeri yang dirasakan istrinya setiap kambuh.
- Mengetahui apa yang harus dilakukan terhadap keadaan nyeri istrinya.

PAIN POINTS

- Cemas dan takut istrinya memiliki kondisi yang lebih serius dan mereka tidak dapat memiliki anak.
- Terganggunya keharmonisan hubungan rumah tangga karena nyeri istrinya terkadang menghentikan aktivitas.
- Kesibukan membuatnya terkadang lupa dengan kondisi kesehatan istrinya, dan cenderung menormalisasikannya.

BRAND INFLUENCE



NEEDS

- Sebuah media informasi yang memaparkan konten detail terkait gejala kesehatan yang dialami istrinya dan informasi tindakan lebih lanjut yang dapat dilakukan.

PREFERRED CHANNELS

1. Keluarga
2. Sosial media
3. Website
4. Teman-teman

BRAINSTORM CONCEPT

USER JOURNEY

User journey dibuat berdasarkan user persona untuk membuat **visualisasi langkah-langkah** yang akan dilalui target dalam mengakses media perancangan.

User Journey Primer



SCENARIO

Wulan adalah seorang mahasiswi dan barista yang memiliki keseharian cukup sibuk. Setiap bulan ia mengalami menstruasi dan sering merasakan nyeri parah yang mengganggu aktivitasnya sehari-hari. Meskipun sempat cemas dan takut memikirkannya, ia tidak menemukan sumber informasi tepat terkait gejala kesehatan yang dirasakannya.

USER EXPECTATIONS

- Akses yang mudah ke informasi kesehatan yang *relatable* dengan kondisi nyeri menstruasinya.
- Media informasi kesehatan yang sesuai dengan kondisinya dengan konten lengkap, gaya bahasa, dan visual yang menarik agar mudah dipahami.

PROCESS STEPS	AWARENESS	RESEARCH	CONSIDERATION	DISCOVERY	SUPPORT
TOUCHPOINTS	Merasa cemas dan takut memikirkan gejala nyeri menstruasi yang dirasakannya karena beberapa kali dirasa tidak normal, sehingga memperimbangan mencari informasinya.	Mencari informasi gejala yang dirasakan di sosial media, Google, dan bertanya-tanya dengan orang terdekatnya.	Melihat tampilan website yang ditemukan sekilas dan menilai konten yang ada dengan gaya bahasanya yang dirasa mudah/sulit untuk dipahami.	Merasa tertarik dan memutuskan membaca keseluruhan informasi website, serta mengeksplorasi fitur-fitur yang disediakan.	Memutuskan mendukung website dengan mengunjungi dan bergabung dengan brand mandatory Komunitas Endometriosis Indonesia serta menyebarkan informasi situs tersebut kepada temannya yang merasakan pengalaman yang sama.
CUSTOMER THOUGHTS					

User journey dibuat berdasarkan user persona untuk membuat **visualisasi langkah-langkah** yang akan dilalui target dalam mengakses media perancangan.

User Journey Sekunder



SCENARIO

Dirgan adalah seorang karyawan swasta yang sehari-hari bekerja keras untuk mencukupi kebutuhan dan mempersiapkan keluarganya memiliki anak. Istrinya mengalami kondisi nyeri yang dirasakan setiap menstruasi dan beberapa kali saat berhubungan dan buang air. Ia khawatir dengan keadaan istrinya dan takut hal tersebut mengganggu keharmonisan rumah tangganya. Dirgan juga cemas hal tersebut menghambat usaha mereka memiliki keturunan. Ia juga beberapa kali merasa tidak berdaya karena tidak tahu harus melakukan apa untuk membantu istrinya.

USER EXPECTATIONS

- Informasi kesehatan yang mudah diakses dengan konten yang *relatable* dengan kondisi nyeri yang dialami istrinya.
- Media informasi kesehatan dengan konten lengkap, gaya bahasa, dan visual yang menarik agar mudah dipahami dan membantunya mengetahui dukungan apa yang dapat diberikan kepada istrinya.

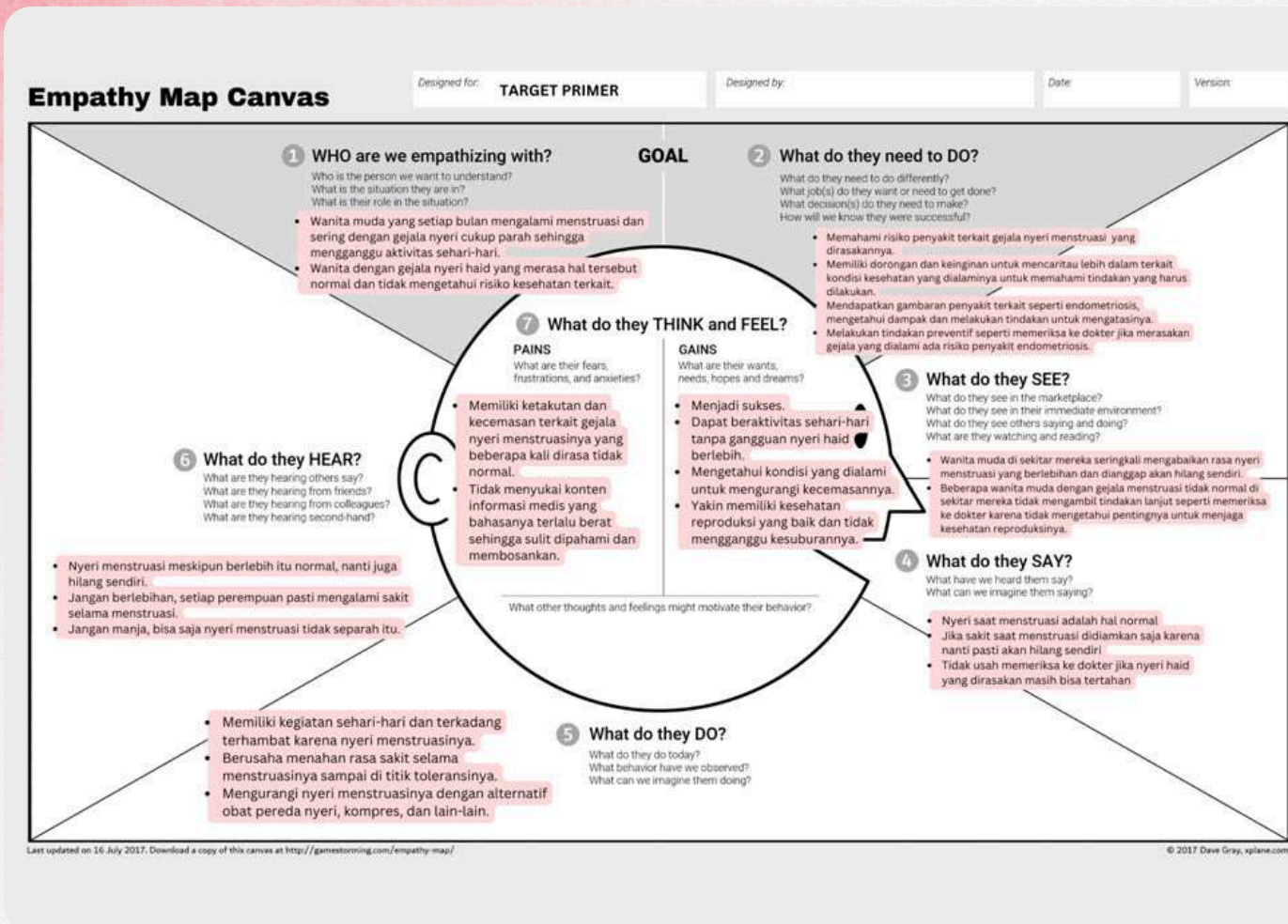


BRAINSTORM CONCEPT

EMPATHY MAP CANVAS

Empathy map canvas kemudian dibuat untuk memetakan **kebutuhan, pikiran, dan behaviour** target perancangan.

TARGET PRIMER



Kesimpulan:

- Cenderung menormalisasi nyeri haid parah yang bisa jadi gejala endometriosis karena minimnya sumber informasi.
- Membutuhkan media informasi dengan konten yang sesuai dengan kondisi yang ia alami.

BRAINSTORM CONCEPT

EMPATHY MAP CANVAS

Empathy map canvas kemudian dibuat untuk memetakan **kebutuhan, pikiran, dan behaviour** target perancangan.

TARGET SEKUNDER

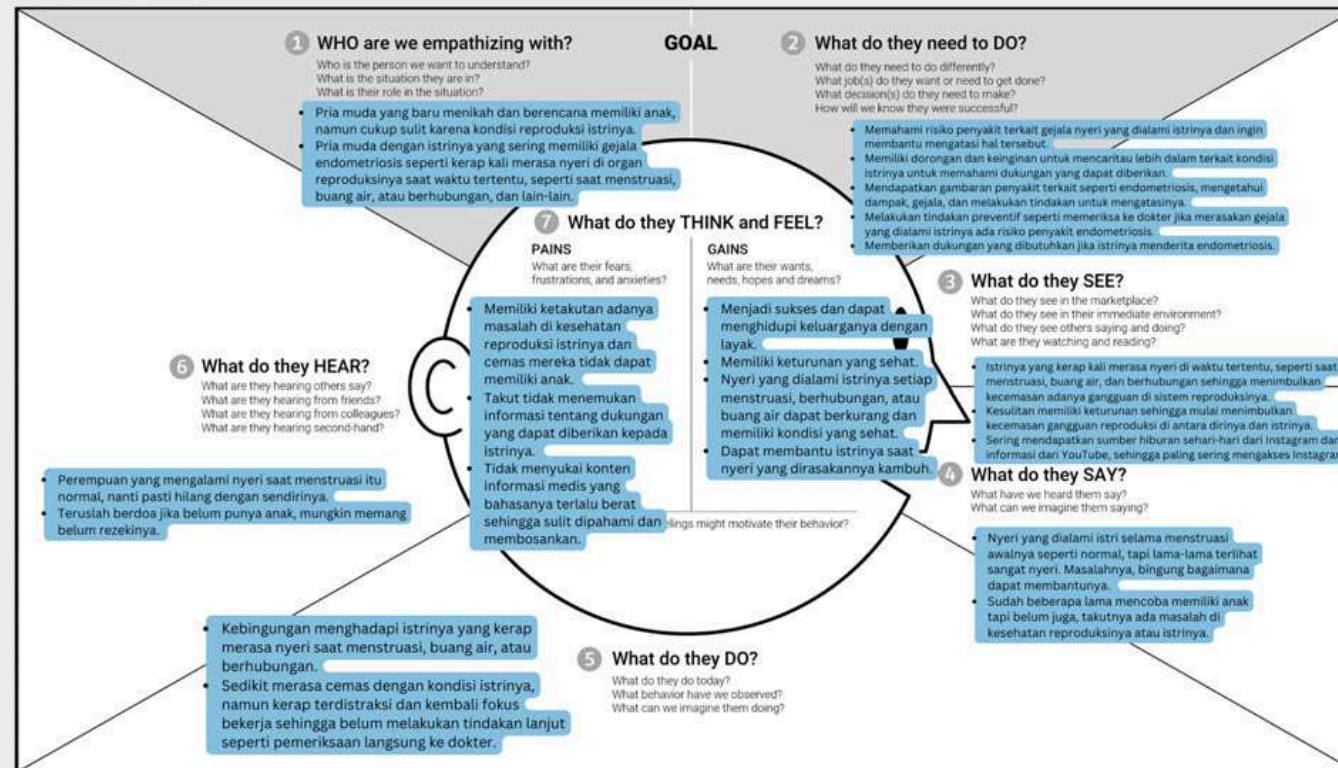
Empathy Map Canvas

Designed for: **TARGET SEKUNDER**

Designed by:

Date:

Version:



Last updated on 16 July 2017. Download a copy of this canvas at <http://gamestorming.com/empathy-map/>

© 2017 Dave Gray, xplane.com

Kesimpulan:

- Tidak mengetahui harus berbuat apa ketika istrinya mengalami gejala endometriosis seperti nyeri haid parah.
- Membutuhkan media informasi dengan konten yang sesuai dengan kondisi istrinya.

BRAINSTORM CONCEPT

MINDMAP: KEYWORDS, BIG IDEA, & TONE OF VOICE

Untuk memulai proses desain, dibuatlah mindmap konsep yang mendasari perancangan.

❖ KEYWORDS

1. **Supportive:** memberikan dukungan terbaik untuk menghadapi endometriosis.
2. **Wellness :** mendukung penuh kesehatan dan kesejahteraan reproduksi wanita.
3. **Affection:** mendasari edukasi dengan cinta demi wanita Indonesia yang sehat.

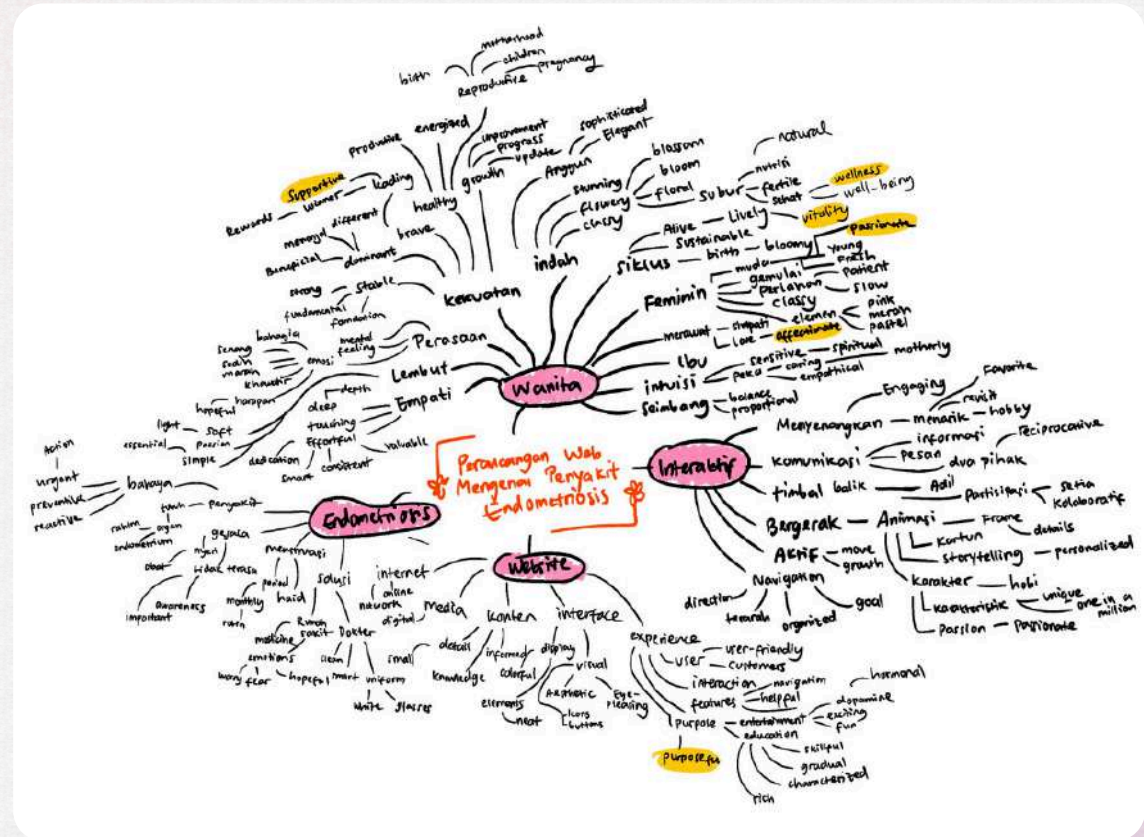
❖ BIG IDEA

"For the Love of Women's Wellness."

Berasal dari cinta demi kesehatan reproduksi wanita Indonesia.

❖ TONE OF VOICE

1. **Feminine:** memberi kesan feminin dan elegan yang identik dengan wanita.
2. **Affectionate:** pembawaan lembut dan penuh dengan kasih sayang.
3. **Supportive:** pembawaan yang mendukung dan siap membantu.



BRAINSTORM CONCEPT

NAMA & TAGLINE WEBSITE

Berdasarkan keywords, big idea, dan tone of voice, dirancang nama **website** dan **tagline** sebagai bagian dari identitas merek sebagai berikut.



SEHATi untuk Endometriosis

Kenali endometriosis sedini mungkin.

Menggabungkan kata “sehat” dan “sehati”, simbolisasi para wanita muda yang **memiliki satu hati untuk sama-sama sehat dan menghadapi penyakit endometriosis.**

BRAINSTORM CONCEPT

MOODBOARD

Dibuat *moodboard* yang dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu gaya desain, *layout*, warna, tipografi, *imagery*, dan gaya ilustrasi.

GAYA DESAIN



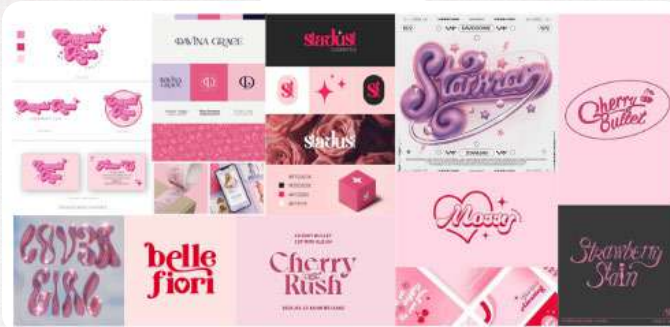
LAYOUT WEBSITE



WARNA



TIPOGRAFI



IMAGERY



ILUSTRASI

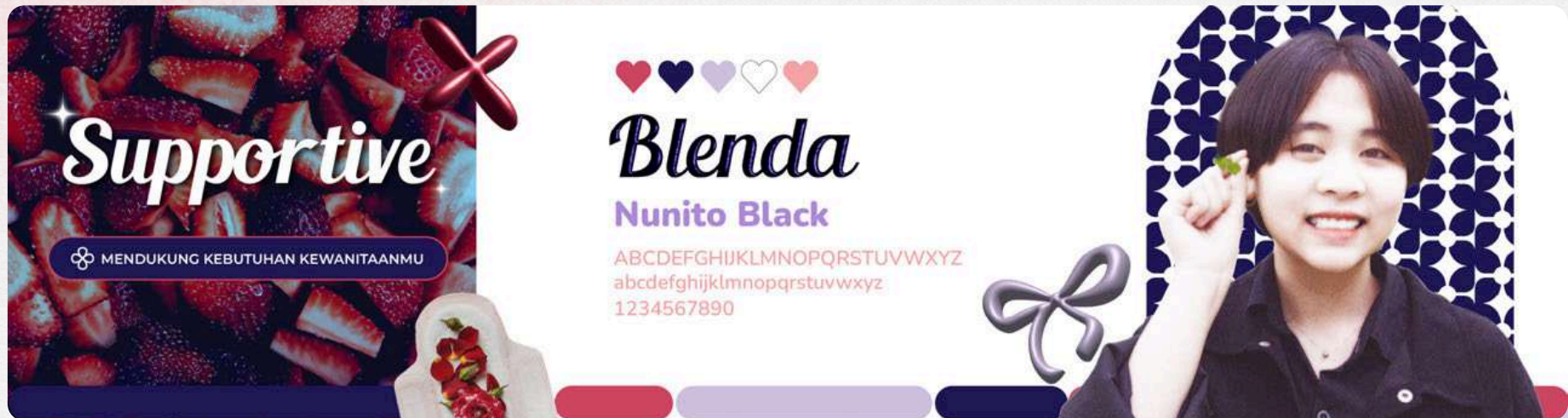


Memberikan **kesan feminin** khas kewanitaan, menenangkan, suportif, dan kredibel untuk diandalkan sebagai sumber informasi.

BRAINSTORM CONCEPT

STYLESCAPE

Stylescape kemudian dibuat berdasarkan *moodboard* untuk memvisualisasikan gambaran gaya desain, *color palette*, dan tipografi yang akan digunakan pada desain *final*.

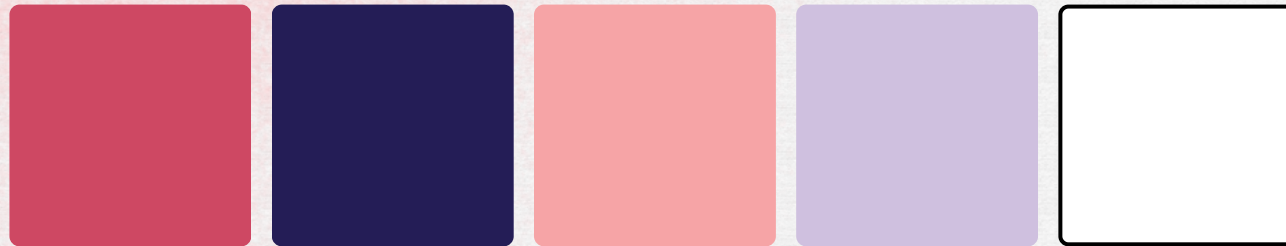


Stylescape dirancang untuk memberikan **kesan feminin, elegan,**
sekalius dapat diandalkan dan dipercaya oleh audiens.

BRAINSTORM CONCEPT

COLOR SCHEME

Dibuat *color palette* berisi 5 warna utama yang akan digunakan dalam *website*, baik untuk aset visual, *background*, maupun keperluan lainnya.



DARK TERRA COTTA
HEX
#CE4863
R: 206 G: 72 B: 99

SPACE CADET
HEX
#241D56
R: 36 G: 29 B: 86

MAUVELOUS
HEX
#F6A4A6
R: 246 G: 164 B: 166

THISTLE
HEX
#CFC0DF
R: 207 G: 192 B: 223

WHITE
HEX
#FFFFFF
R: 255 G: 255 B: 255

✿ **WARNA ANALOGUS**
4 Warna Saling Berdekatan di Color Wheel
Digunakan sebagai *color palette* dalam perancangan.

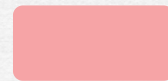
✿ MAKNA WARNA



DARK TERRA COTTA
Feminin dan *passionate*



SPACE CADET
Keterbukaan, kepintaran,
dan ketenangan



MAUVELOUS
Feminin, *passionate*, dan
lembut



THISTLE
Keberanian



WHITE
Bersih dan kredibel

Gaya tipografi dipilih untuk menampilkan kesan sederhana, bersih, elegan, dan feminin.

TITLE & HEADER

Blenda Script 128 PT

Garamond Bold 120 PT

SUB-HEADER

Garamond Bold 85 PT

Nunito Black 57 PT

BODY TEXT

Nunito Extra Bold 25 PT

Nunito Semi Bold 25 PT



BRAINSTORM CONCEPT

TYPOGRAPHY

BLEND A SCRIPT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

GARAMOND (BOLD)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

NUNITO (BLACK - EXTRA BOLD - SEMI BOLD)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

BRAINSTORM CONCEPT

LOGO

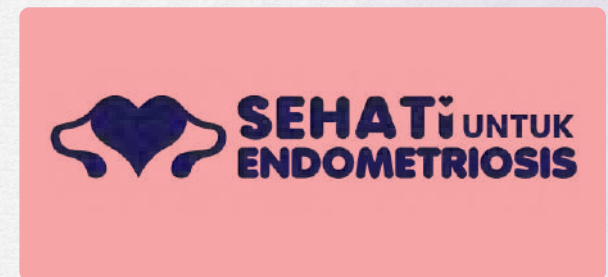
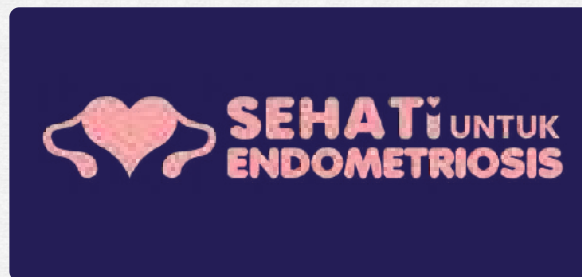
Logo dibentuk menggunakan 2 bentuk dasar, yaitu **hati** dan **organ rahim** yang dikombinasikan.



GRID SYSTEM



LOGO VARIANTS

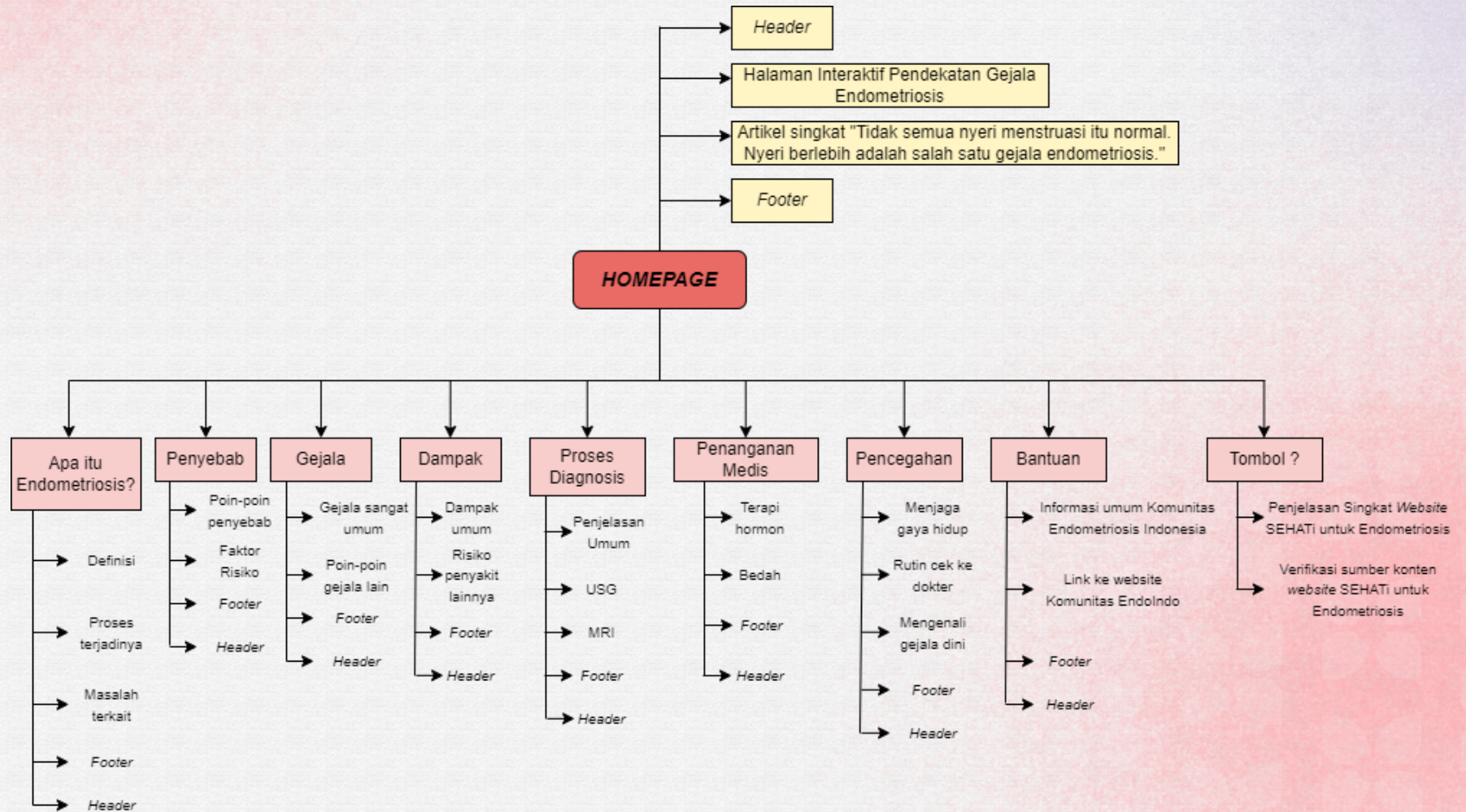




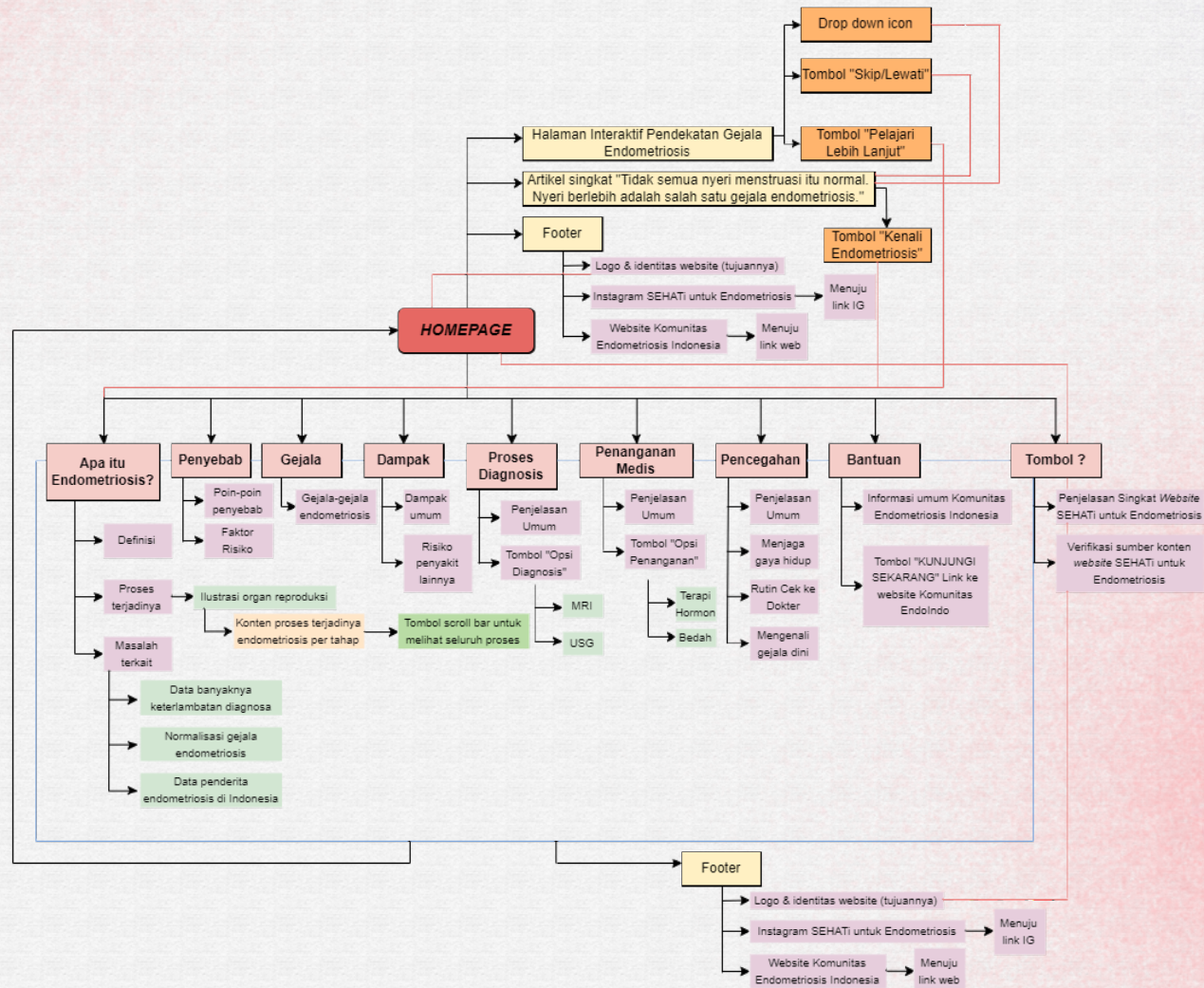
UI dan UX

Sitemap, Information Architecture, Wireframe Low-Fidelity,
Storyboard, Karakter, Aset Visual, Grid System, Icons, Buttons,
High-Fidelity Website, Prototyping

Dibuat sitemap sebagai diagram sederhana yang memetakan **seluruh bagian di website dan flow interaksi.**

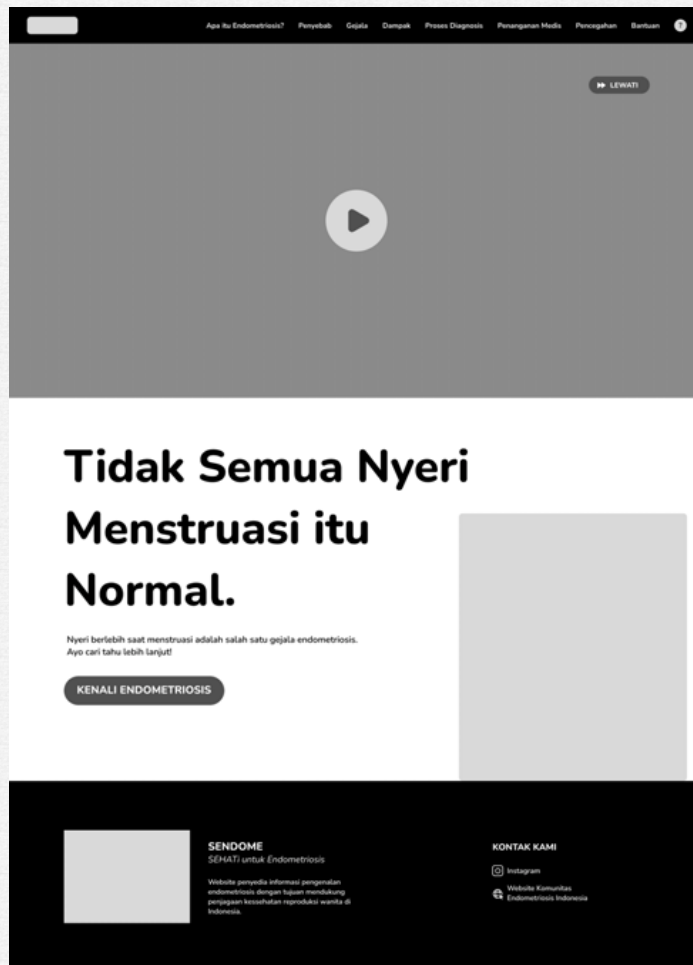


Merupakan bentuk lebih detail dari *sitemap*, di mana **adanya tambahan komponen dan user flow** di masing-masing bagian di *website*.



Dibuat wireframe low-fidelity untuk **merepresentasikan visual pertama website.**

HOMEPAGE



DEFINISI ENDOMETRIOSIS

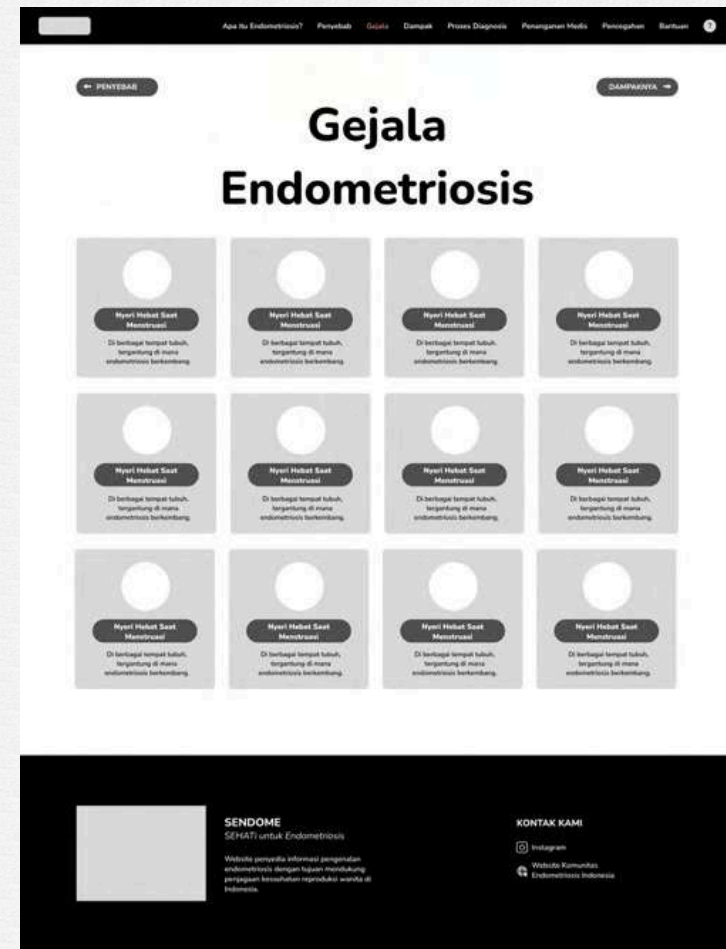


Dibuat wireframe low-fidelity untuk merepresentasikan visual pertama website.

PENYEBAB ENDOMETRIOSIS

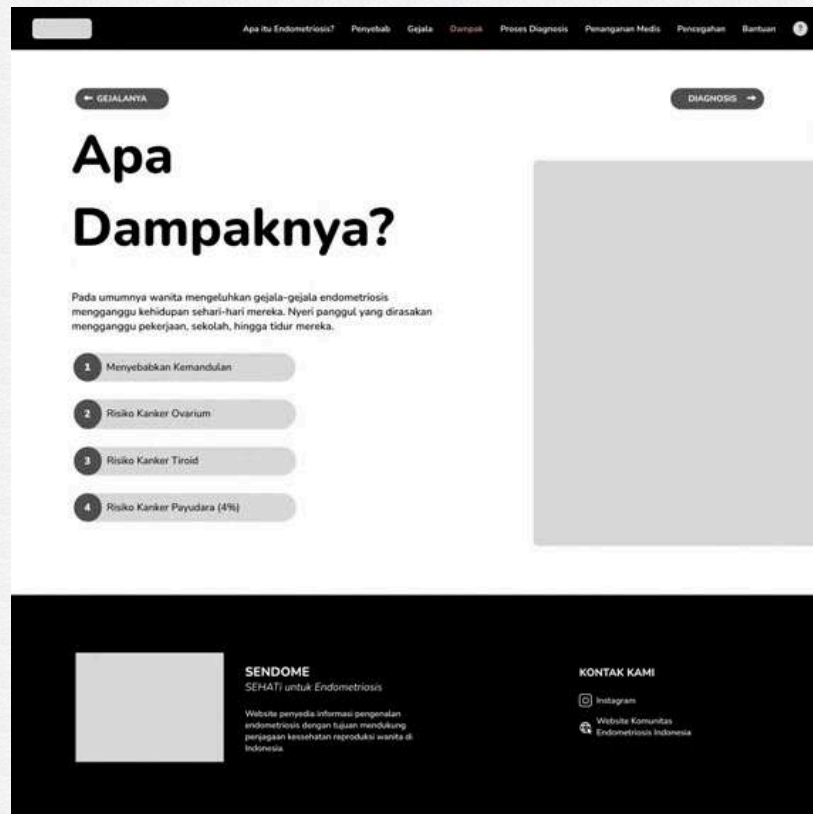


GEJALA ENDOMETRIOSIS



Dibuat wireframe low-fidelity untuk merepresentasikan visual pertama website.

DAMPAK ENDOMETRIOSIS



PROSES DIAGNOSIS



UI DAN UX

WIREFRAME LOW-FIDELITY

RESOLUSI WEBSITE: 16:9 ATAU 1920 X 1080 PX

Dibuat wireframe low-fidelity untuk merepresentasikan visual pertama website.

PENANGANAN



PENCEGAHAN ENDOMETRIOSIS



BANTUAN

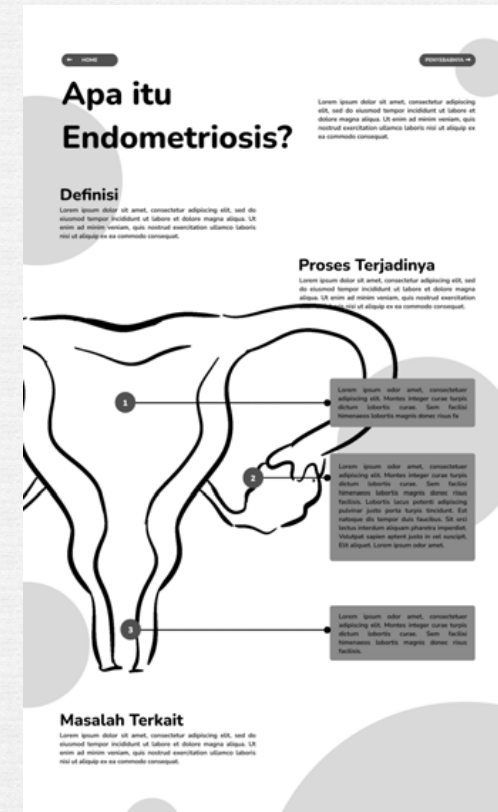


Dibuat *wireframe low-fidelity* untuk **merepresentasikan visual pertama website**.

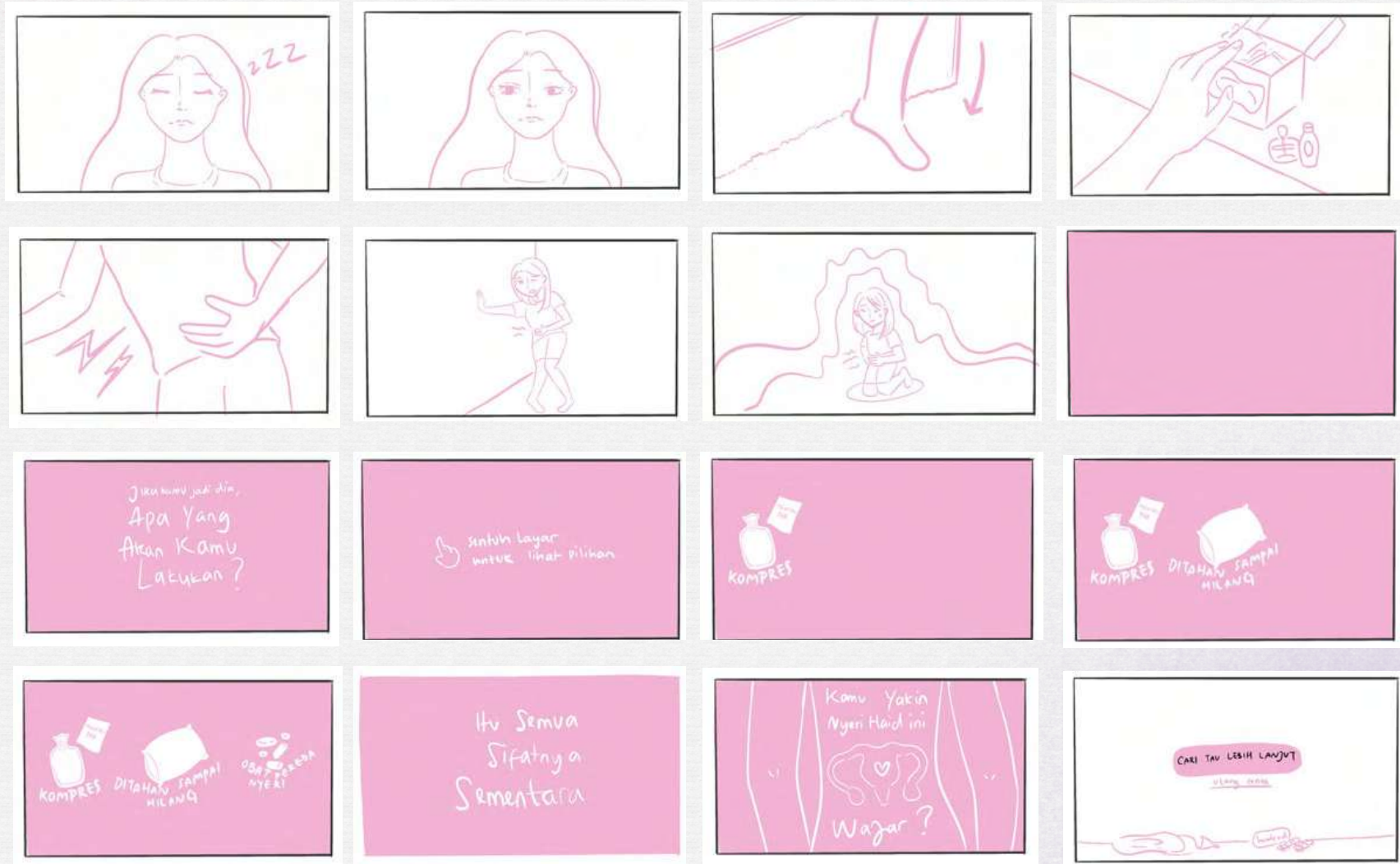
POP-UP WINDOW TENTANG WEBSITE



POP-UP WINDOW PROSES TERJADINYA ENDOMETRIOSIS

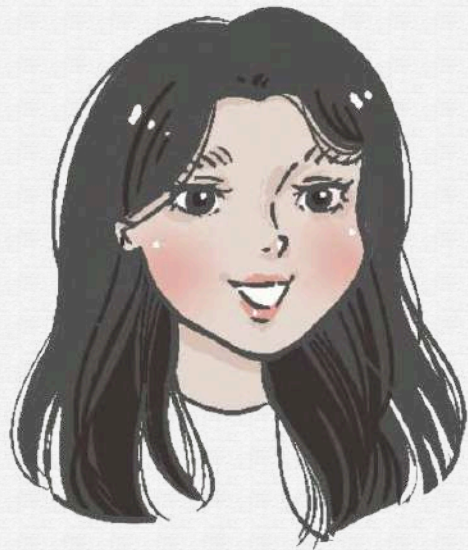


Memberikan gambaran **setiap frame dalam halaman cerita interaktif** di website agar lebih *engaging* bagi audiens.



Dibuat desain karakter sebagai karakter utama di cerita interaktif dan representatif dari diri target audiens.

SENANG



SEDIH

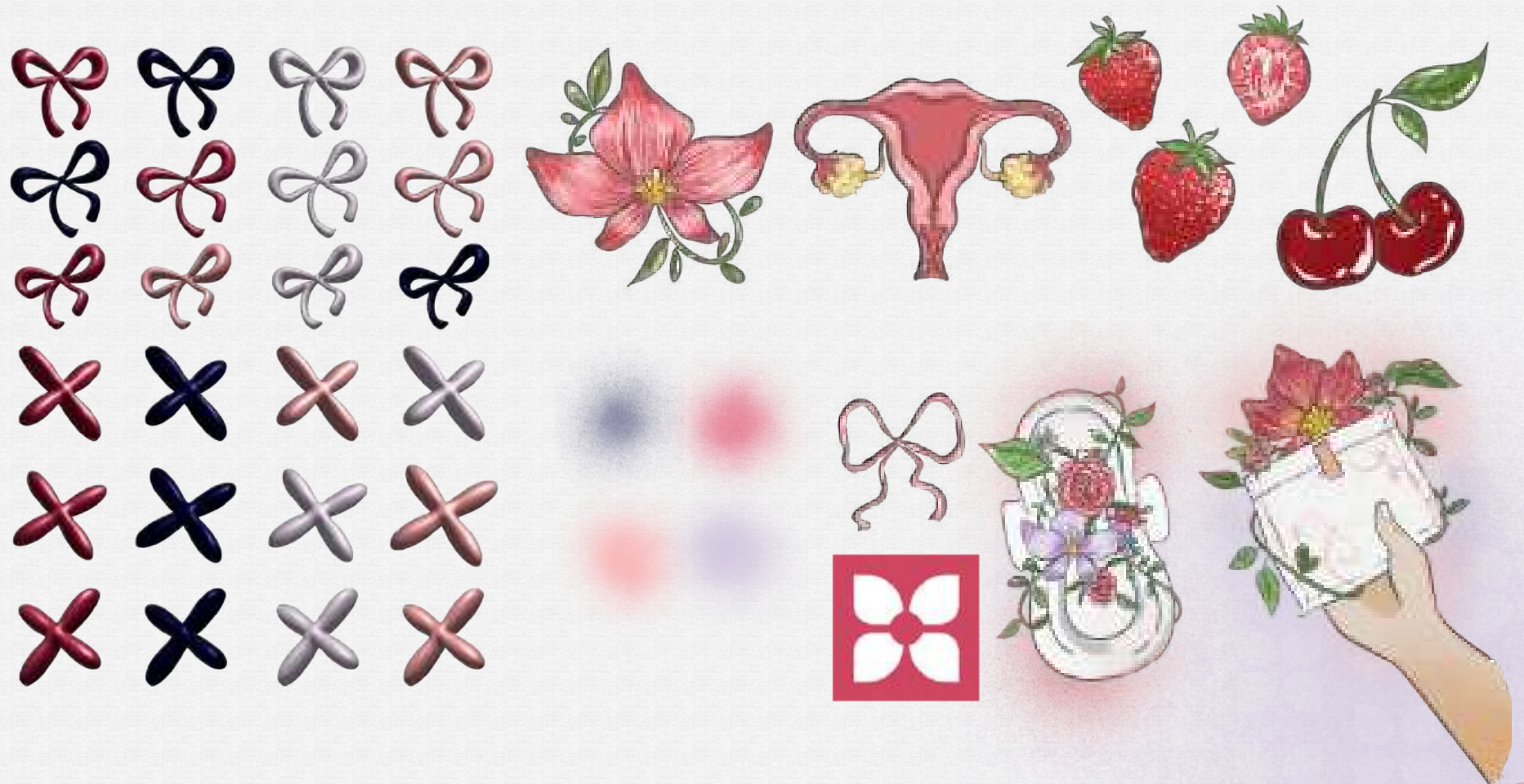


TERSENYUM



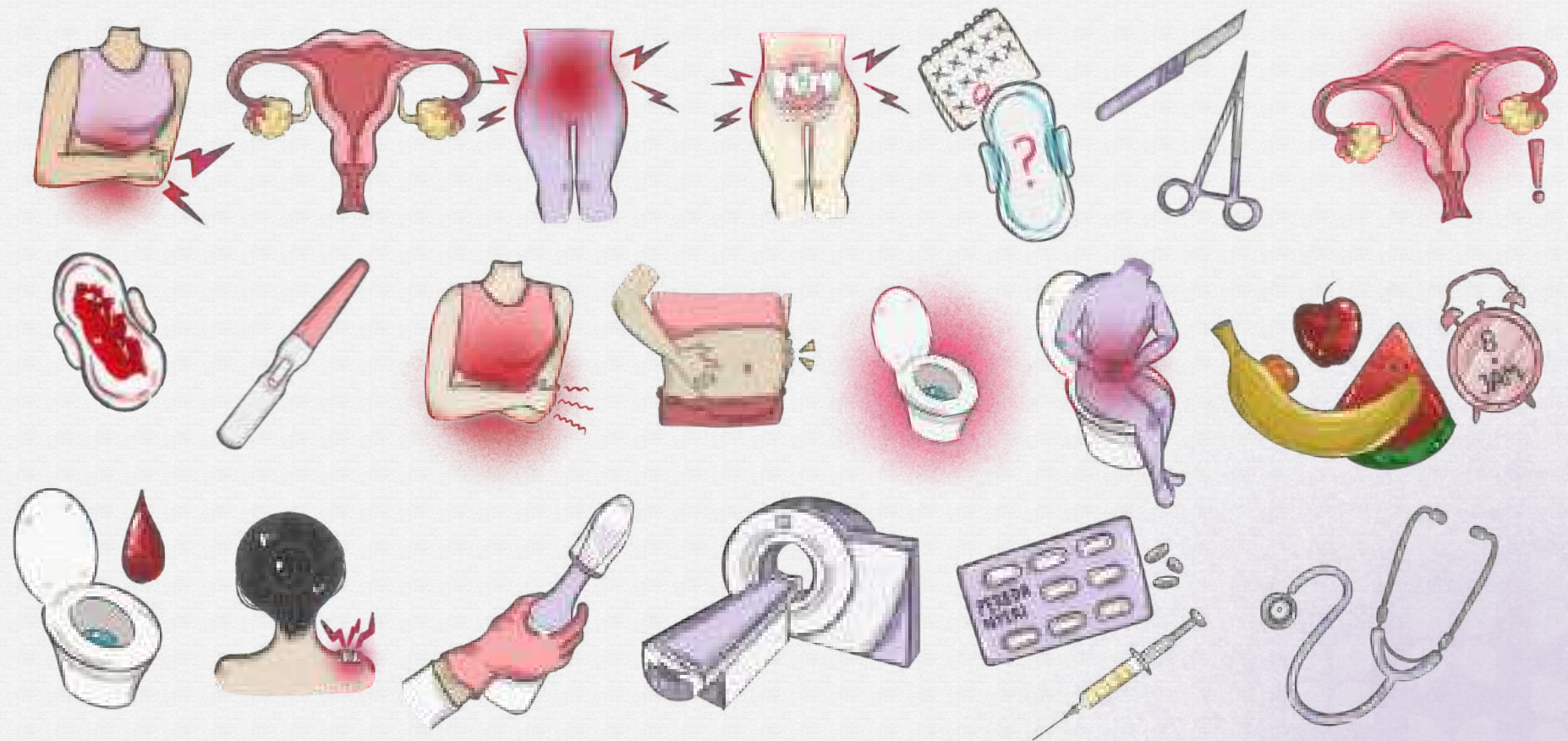
Dirancang aset visual dengan gaya ilustrasi dan 3 dimensi yang memiliki **fungsi dekoratif dan referensi** di website.

FUNGSI DEKORATIF



Dirancang aset visual dengan gaya ilustrasi dan 3 dimensi yang memiliki **fungsi dekoratif dan referensi** di website.

FUNGSI REFERENSI



Digunakan *layout grid* dalam merancang *interface website* untuk menjaga kerapian komponen *website*.



SPESIFIKASI

Multi-columns 16

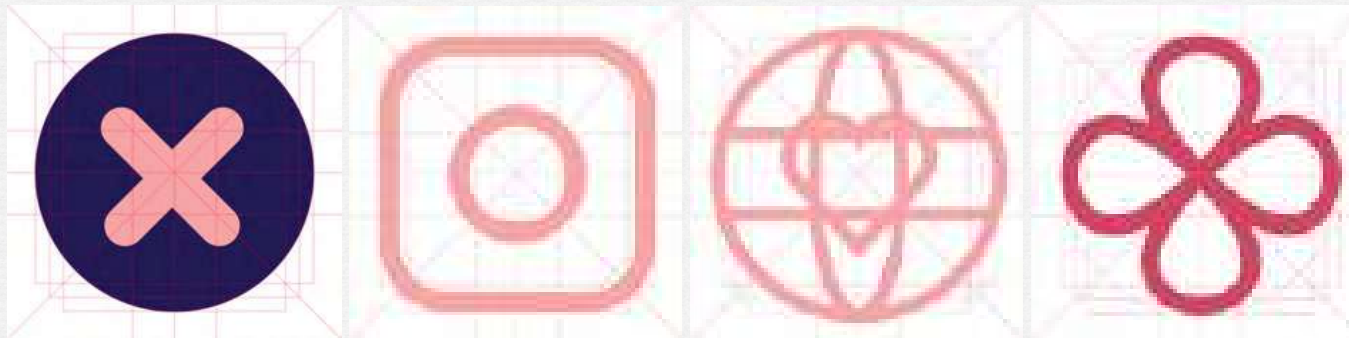
Margin 50 px

Gutter 15 px

Grid 20 px

Dibuat *icons & buttons* untuk **memudahkan user bernavigasi dan berinteraksi** di *website*.

ICONS



EXIT/CLOSE

REDIRECT
INSTAGRAM

REDIRECT
WEBSITE

ICON
DEKORATIF

SPESIFIKASI

Grid 24 x 24 px

Dibuat *icons & buttons* untuk memudahkan user bernavigasi dan berinteraksi di website.

BUTTONS



NAVIGASI HALAMAN ATAS



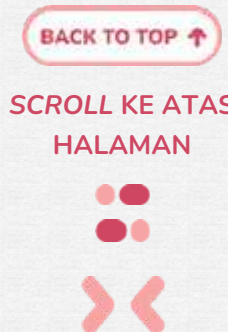
CTA CARI TAHU LEBIH LANJUT



LOGO BUTTONS



INFORMASI DAN SCROLL DOWN



NEXT & PREVIOUS BUTTONS



SKIP CERITA



SCROLL KE BAWAH HALAMAN



BUTTON INFORMASI INTERAKTIF

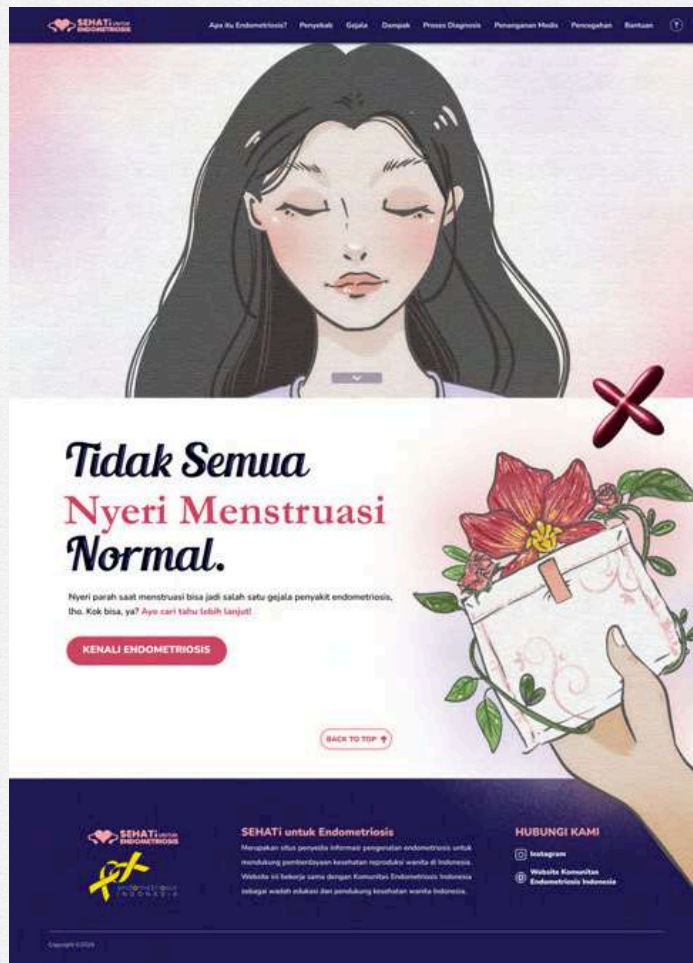
UI DAN UX

HIGH-FIDELITY WEBSITE

RESOLUSI WEBSITE: 16:9 ATAU 1920 X 1080 PX

Dibuat **tampilan final website** yang akan diberi interaksi sehingga dapat menjadi *prorotype* dan dicoba user.

HOMEPAGE



DEFINISI ENDOMETRIOSIS

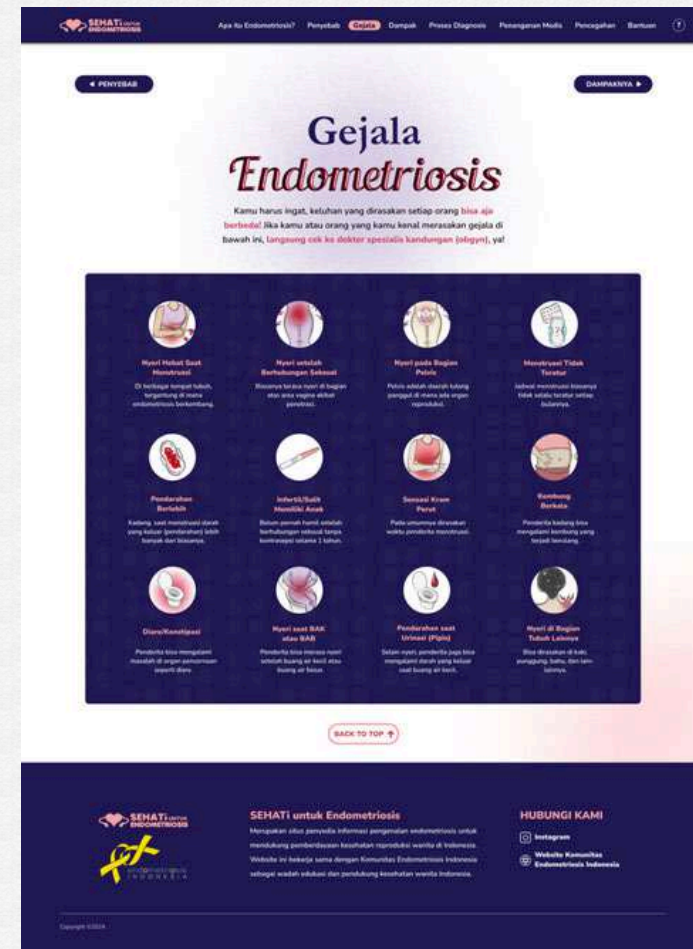


Dibuat **tampilan final website** yang akan diberi interaksi sehingga dapat menjadi *prorotype* dan dicoba *user*.

PENYEBAB ENDOMETRIOSIS

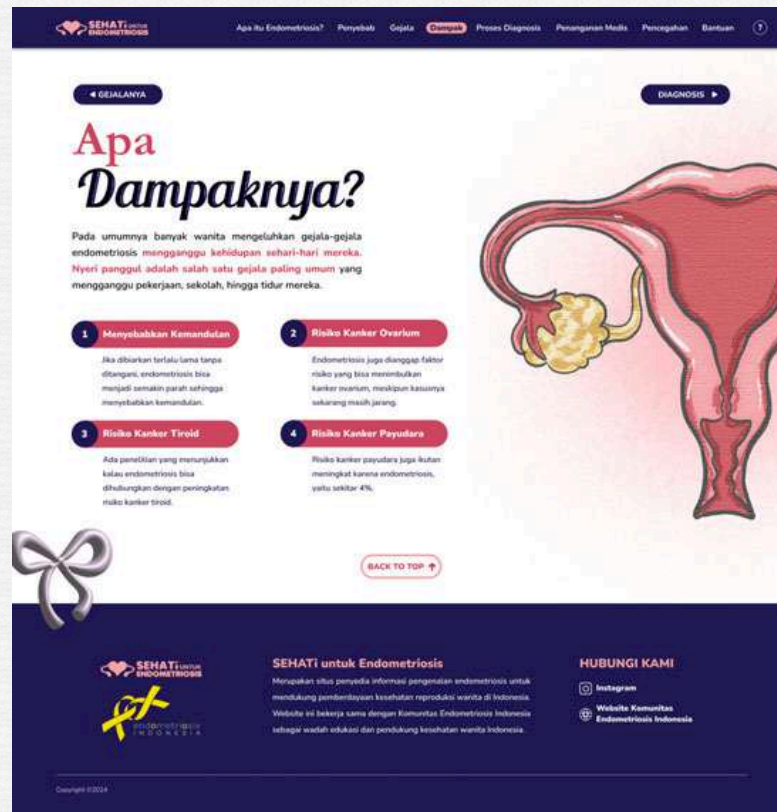


GEJALA ENDOMETRIOSIS



Dibuat **tampilan final website** yang akan diberi interaksi sehingga dapat menjadi *prorotype* dan dicoba user.

DAMPAK ENDOMETRIOSIS



PROSES DIAGNOSIS



UI DAN UX

HIGH-FIDELITY WEBSITE

RESOLUSI WEBSITE: 16:9 ATAU 1920 X 1080 PX

Dibuat **tampilan final website** yang akan diberi interaksi sehingga dapat menjadi *prorotype* dan dicoba user.

PENANGANAN



PENCEGAHAN ENDOMETRIOSIS



BANTUAN

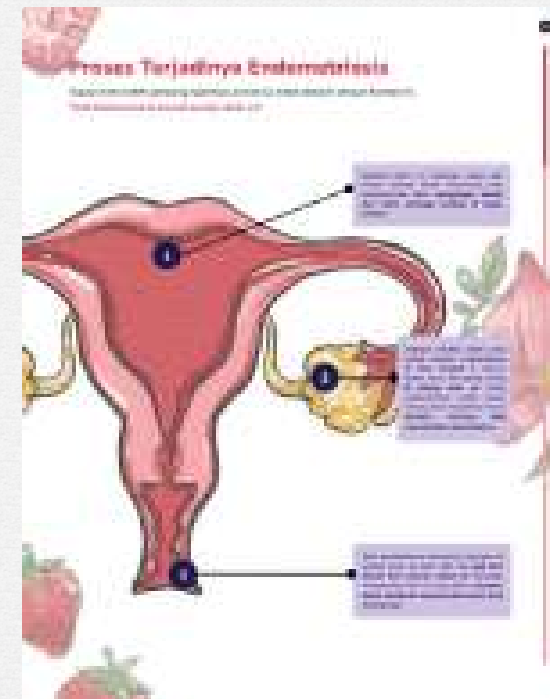


Dibuat **tampilan final website** yang akan diberi interaksi sehingga dapat menjadi *prorotype* dan dicoba *user*.

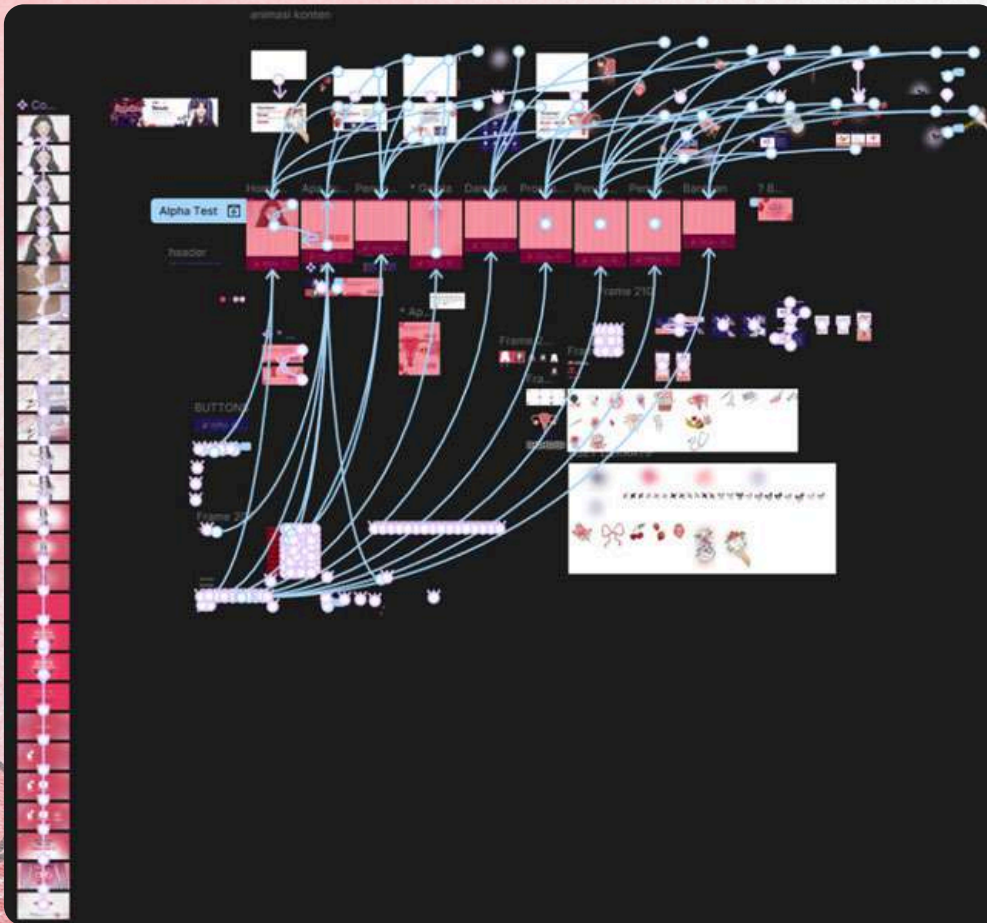
POP-UP WINDOW TENTANG WEBSITE



POP-UP WINDOW PROSES TERJADINYA ENDOMETRIOSIS



Prototype dibuat dengan **memberikan interaksi di setiap halaman** *high-fidelity website* yang telah dibuat.



27 FRAME CERITA INTERAKTIF

9 FRAME HALAMAN WEBSITE

2 FRAME POP-UP WINDOW

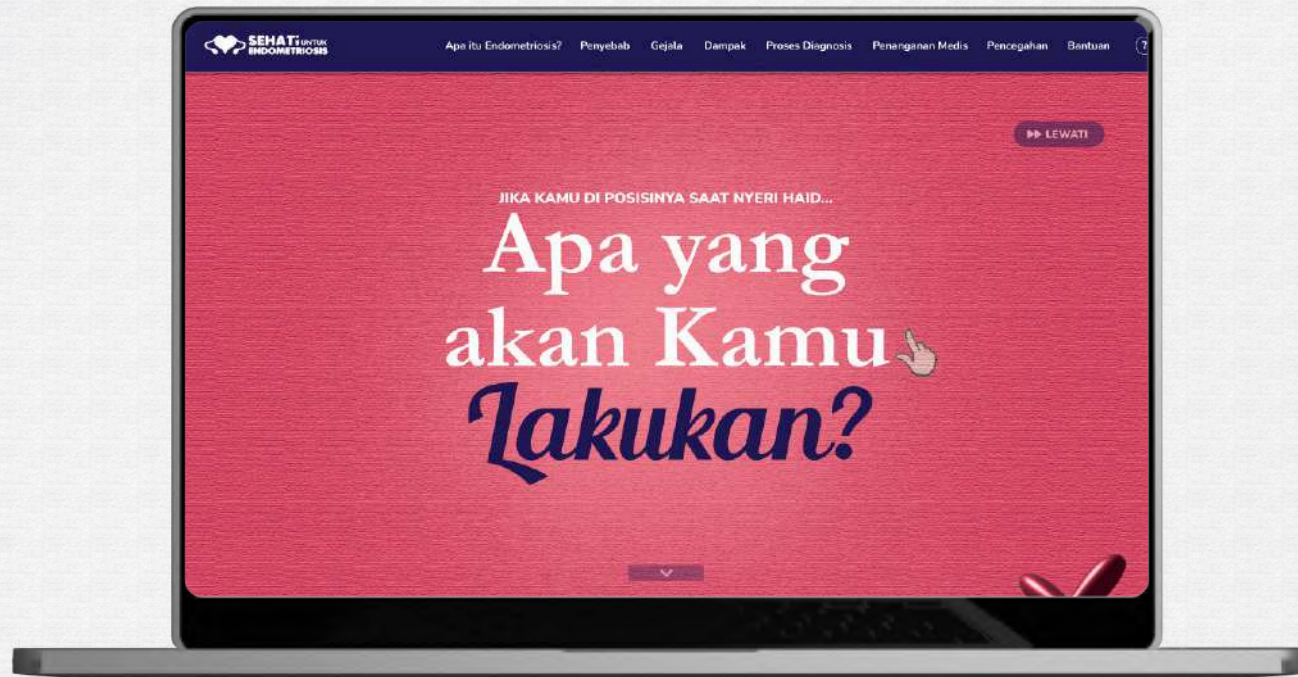
Prototype dibuat menggunakan software Figma, sehingga hanya terbatas pada UI/UX (tidak ada pemrograman). Seluruh elemen di dalam desain *website* diberikan interaksi sesuai dengan fungsinya masing-masing sebelum dilakukan *testing* dengan *user*.

Prototype Website

KLIK DI SINI UNTUK MENCOBA PROTOTYPE

ATAU AKSES:

<https://bit.ly/3CJXLXm>





Test

Alpha Test & Beta Test

TEST

ALPHA TEST

Alpha Test dilaksanakan dengan melakukan uji coba *prototype website* kepada **target secara umum**.



Alpha Test dilakukan saat **Prototype Day** di Universitas Multimedia Nusantara pada 15 November 2024 pukul 09.00 - 16.00 WIB. Setelah selesai mencoba *website*, user diminta untuk **mengisi kuesioner**.



HASIL KUESIONER ALPHA TEST

Total: 75 responden

VISUAL WEBSITE



1. **SKOR TOTAL** = 94,2%
2. **Kelebihan:** Tampilan sangat menarik dan membuat *user* merasa nyaman membaca.
3. **Kekurangan:** Terdapat elemen yang warnanya kurang kontras.

UX WEBSITE



1. **SKOR TOTAL** = 93,7%
2. **Kelebihan:** Banyak interaktivitas membuat *user* ingin terus mengeksplor *website*.
3. **Kekurangan:** Beberapa bagian perlu ditambah CTA.

KONTEN WEBSITE



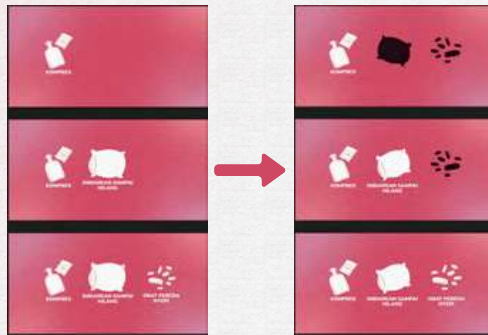
1. **SKOR TOTAL** = 95,5%
2. **Kelebihan:** Konten sangat lengkap dan informatif, bahasanya ringan dan mudah dipahami.
3. **Kekurangan:** Sebaiknya diberikan kalimat ajakan bagi *user*.

TEST

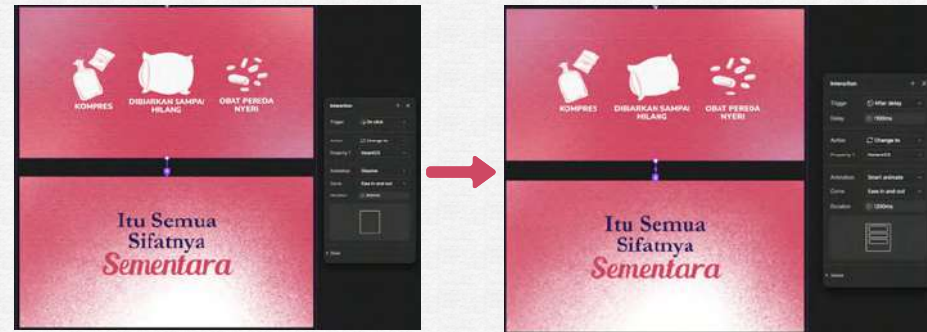
PERBAIKAN ALPHA TEST

Dilakukan **perbaikan pada prototype website** berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan dari Alpha Test.

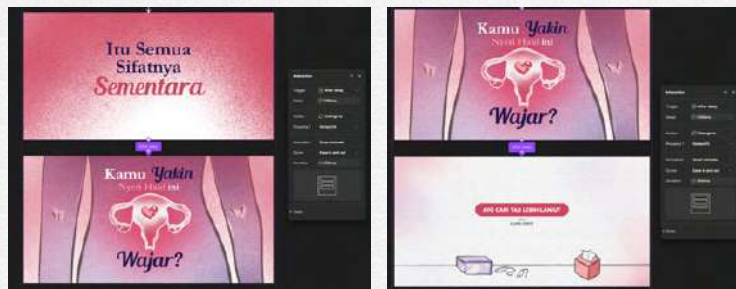
HASIL REVISI



Penambahan ilustrasi siluet



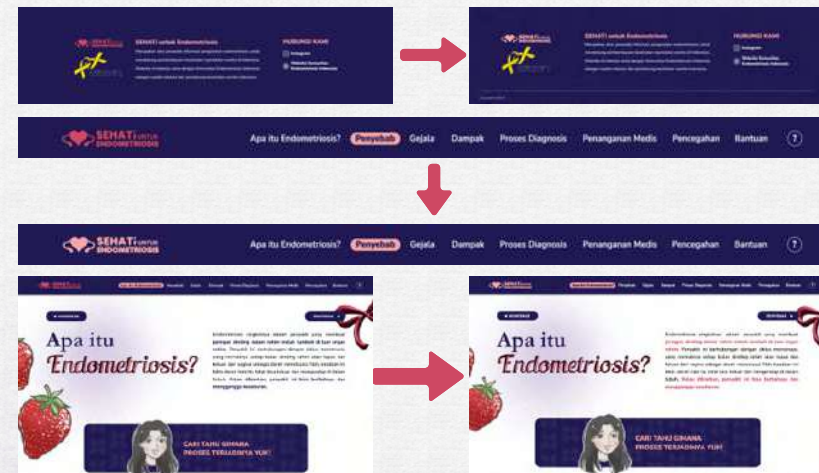
Layout ilustrasi & penambahan durasi animasi



Penambahan durasi animasi



Penambahan CTA Button



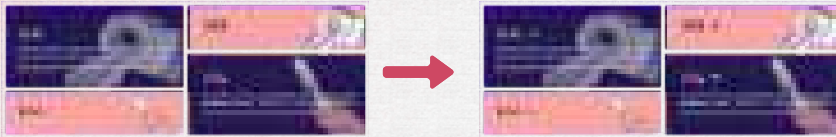
Pengubahan warna menjadi lebih kontras

TEST

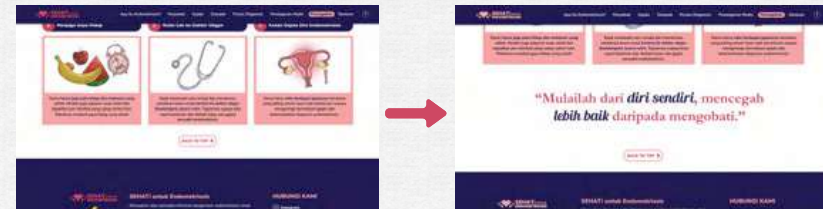
PERBAIKAN ALPHA TEST

Dilakukan **perbaikan pada prototype website** berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan dari *Alpha Test*.

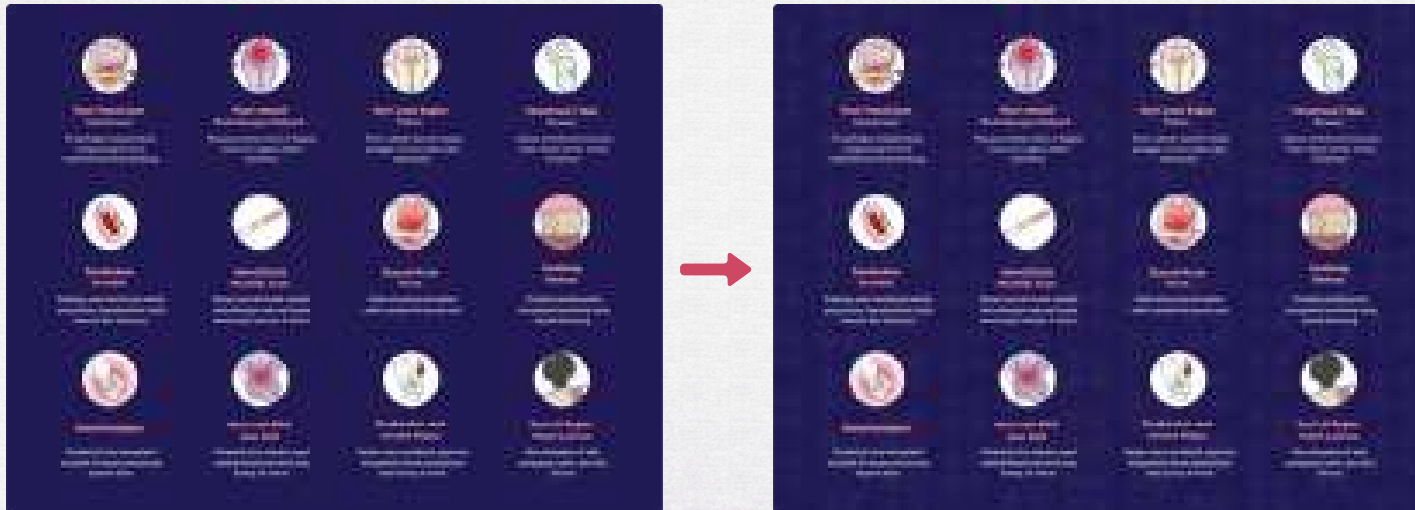
HASIL REVISI



Penambahan *drop-down icon*



Penambahan *quotes* kalimat ajakan



Penambahan *supergrafis* di *background*



TEST

BETA TEST

Setelah dilakukannya perbaikan pada *prototype website*, dilakukan **testing dengan target perancangan** yang dituju untuk menilai *prototype website* yang baru.



KARISMA JUWITA



JENESSA JOSEPHINE



NAOMI ANGELA



RENATA NIMASHITA



KESIMPULAN HASIL WAWANCARA

Total: 4 Narasumber

VISUAL WEBSITE



Tampilan visual *website* sangat menarik, membuat penasaran mengenai endometriosis dan ingin mengeksplor. Tampilan nyaman untuk dibaca dan mudah dipahami.

UX WEBSITE



Pengalaman menelusuri situs sangat lancar, seluruh elemen navigasi sangat membantu. *Micro-interactions* sangat menarik karena interaktif.

KONTEN WEBSITE



Konten sangat lengkap, gaya bahasa mudah dipahami, dan langsung ke intinya sehingga efisien bagi *user*.



Terima Kasih!

